Números anteriores Indice 8 Indice 9 Indice 10 Indice 11 Indice 12 Indice 13 Indice 14 Indice 15/16

ARTE Y MEDIOS LOCATIVOS: Interacción en el espacio híbrido de la ciudad

SANDRA ÁLVARO

El término Locative Media fue acuñado en el año 2001 por Karlis Kalnins [1] como categoría artística para designar los productos y procesos que se generaban en el Locative Media Lab. Procesos dirigidos a investigar los usos y aplicaciones de lo que aquí denominaremos el nuevo Panóptico Geográfico.

Este Panóptico generado a partir de las nuevas tecnologías promovidas por la Carrera Espacial, consiste en una visión global y abstracta del mundo que ha reducido hasta el último rincón del planeta a una magnitud mensurable, localizable y expresable en coordenadas. Lo que ha dado lugar a un mundo enteramente conocido y a la mano de cualquiera que disponga de un dispositivo GPS. Este mundo reducido a datos y puesto a la mano ha producido un espacio hibrido en que el espacio virtual compuesto por estos datos se ha extendido como una continuación del mundo físico en que se desarrolla la vida cotidiana.

El arte de los Medios Locativos [2] es una nueva forma de arte interactivo que se sitúa en la intersección entre estos dos espacios, haciendo salir la interacción de la superficie plana de la pantalla para proponerla y desarrollarla en todo el espacio urbano. Planteándose la posibilidad de un uso crítico y poetizante de los dispositivos de vigilancia y control que acarrea todo este aparatage panóptico. Un uso subversivo y tergiversado del Panóptico que acarrea la resignificación de este espacio interpretado. Haciendo entrar en la representación abstracta del espacio el basto contenido semántico que aporta el espacio vivido.

Dar visibilidad no solo al espacio conocido, sino al espacio usado.

“Subir a la cima del World Trade Center es separarse del dominio de la ciudad. El cuerpo ya no está atado por las calles que lo llevan de un lado a otro según una ley anónima; ni poseído, jugador o pieza del juego, por el rumor de tantas diferencias y por la nerviosidad del tránsito neoyorquino. El que sube allá arriba sale de la masa que lleva y mezcla en sí misma toda

identidad de autores o de espectadores. Al estar sobre estas aguas, Icaro puede ignorar las astucias de Dédalo en móviles laberintos sin término. Su elevación lo transforma en mirón. Lo pone a distancia. Transforma en un texto que se tiene delante de sí, bajo los ojos, el mundo que hechizaba y del cual quedaba "poseído". Permite leerlo, ser un Ojo solar, una mirada de dios. Exaltación de un impulso visual y gnóstico. Ser sólo este punto vidente es la ficción del conocimiento. ¿Habrá que caer después en el espacio sombrío donde circulan las muchedumbres que, visibles desde lo alto, abajo no ven? Caída de Ícaro. En el piso 110, un cartel, como una esfinge, plantea un enigma al peatón transformado por un instante en visionario: It's hard to be down when you're up." M. de Certeau :"Andar la ciudad" [3]

El afán de conocimiento busca fijar la realidad en conceptos y razonamientos estables, observar y medir desde un punto de vista neutro que le permita abstraerse del movimiento del mundo, alejándose del cambio y de la incertidumbre que acarrea todo acontecimiento. Lo que le lleva a obviar el hecho de que son las prácticas sociales, los usos y necesidades de los agentes lo que configura el espacio. Practicas sociales que introducen una capacidad de diferenciación productora de nuevas configuraciones. Una fuente de heterogeneidad que se produce en los espacios no determinados, no-lugares producidos en el transito, los desplazamientos cotidianos que dan lugar a este mismo espacio que se quiere estable.

Éste afán de control y certidumbre de la tecnociencia ha dado lugar a la representación geográfica actual, un mapa generado por un ojo panóptico, no solo neutro y omnisciente sino actualizado a tiempo real. Constituido por una red de coordenadas de la que todos podemos pasar a formar parte a cambio de convertirnos en un dato más en la nube de información que lo genera. A cambio de reducir esos momentos de indeterminación a caminos fijados medidos y calculados.

El arte de los Medios Locativos se ha desarrollado transversalmente a los avances tecnocientíficos que han dado lugar a esta nueva visión del mundo, para subvertirla insertando no solo datos operables, calculables y útiles sino todo aquello que se produce a nivel del suelo, la capacidad metafórica y dadora de sentido que tiene la vida cotidiana.

Esta intersección del espacio transitado vivido con el espacio abstracto busca tergiversar el mapa, haciendo aparecer las diferencias, anomalías y los sucesos no estandarizados que forman la realidad. Con este fin esta forma artística propone prácticas poetizantes que impongan al orden externo de la ciudad la propia ley de consumidor de espacio de los ciudadanos. Incorporando la dimensión acontecimental propia del espacio vivido, que solo puede tener lugar en el encuentro a ras del suelo de aquellos que usan el espacio. Devolviendo finalmente una dimensión humana a esta representación abstracta.

El uso subversivo de los dispositivos de trazabilidad y seguimiento que sostienen y generan el espacio virtual se propone hacer funcionar la visión petrificada que ofrece el panóptico, convirtiendo las coordenadas en nombres propios. Espacios marcados por el otro que dan lugar en el encuentro a juegos de sentido. Lo que hace del espacio virtual también un lugar

habitable, que puede ser soñado rememorado y rescrito. Dando lugar a una abertura, un espacio de juego que, gracias a las características de este nuevo mapa, puede ser compartido más allá de las constricciones geográficas y "Hacer aparecer la ciudad trashumante y metafórica que se insinúa en el texto petrificado de la ciudad planificada y legible" [4]. Hacer entrar los fragmentos de vida que pueden dar lugar a un collage vivo, en que el sentido se encuentra y reinterpretan. Un verdadero espacio de encuentro que pueda ser constitutivo de identidad a la vez que deje ver la enorme plasticidad del mundo.

Finalmente se trata de hacer aparecer en esta intersección entre lo virtual y lo real un espacio de juego, un espacio abierto en el que intervenir. Con el fin de hacer de la realidad aumentada un aumento de posibilidades. Devolviendo a la cultura su valor de método de construcción experimental de la vida cotidiana.

La constitución del Panóptico. Convergencia entre arte, ciencia y tecnología

La visión panóptica del mundo se ha ido materializando durante el siglo pasado a través de un conjunto de tecnologías que ha hecho posible desplazar el punto de vista único y alejado hasta el espacio exterior. El mismo punto de vista neutro que permitía ordenar el paisaje ya en el siglo XVI gracias la técnica de la perspectiva. Una carrera por constituir la imagen abstracta y globalizadora del planeta en que se han combinado diferentes tecnologías entre ellas: la fotografía por satélite, el GIS i el GPS.

La primera conquista hacia esta visión alejada del mundo se produce el 24 de octubre de 1946 en el desierto de Nuevo Méjico, momento en que una cámara automatizada de 35mm es lanzada con un V8 tomando una fotografía por segundo durante su trayectoria. Estas fotografías darían lugar, mediante composición, a la primera imagen que dejaba ver la curvatura terrestre. Esta primera imagen aérea suborbital [5] emprendió un proyecto, que con la ayuda de la Carrera Espacial y de los avances en computación que supondría la Guerra Fría, acabaría por dar lugar en 2002 al "Blue Marble" [6]. Un mosaico realizado a partir de la interpretación de datos captados por satélite que ofrece la imagen total y a color real del planeta azul, la imagen que hoy en día forma parte del imaginario colectivo.

Esta imagen total del globo vendría a socorrer otra tecnología que venia desarrollándose anteriormente dándole un soporte exacto.

En 1854 el Dr. John Snow utilizó un mapa de Londres para indicar los puntos en que habían surgido casos de cólera. Método que permitió ver la propagación de la enfermedad en el

espacio y localizar el foco de infección, un depósito de agua. Esta proyección de un fenómeno sobre un mapa para su estudio daría lugar a lo que hoy conocemos como Geographical Information System (GIS).

A principios de s. xx surgió la fotolitografía [7], una técnica de impresión que aplicada a la realización de mapas dio lugar a la separación de la información

en capas, permitiendo considerar los fenómenos aisladamente y reducirlos a datos superponibles. Aquí también tuvo su papel el rápido desarrollo de la computación propiciado por la Guerra Fría que hizo posible el surgimiento del mapping computerizado.

Fue a principios de los años 60 cuando apareció el primer GIS auténticamente operativo. Desarrollado por el Dr. Roger Tomlinson para el departamento Federal Forestal y de desarrollo rural del Canadá. En un esfuerzo dirigido a conocer la capacidad del suelo para el desarrollo rural se mapearon una gran cantidad de datos referentes al suelo, la vida salvaje, la agricultura recursos hídricos etc. Incluyendo un factor de clasificación para su posterior análisis que dio lugar a la constitución de una base de datos.

La combinación de estas técnicas daría lugar a lo que hoy conocemos como representación geográfica, la proyección de un conjunto de datos obtenidos por satélite e interpretados por un ordenador que dibujan el espacio de un modo comprensible por nosotros marcando y destacando los datos que nos son útiles a diferentes propósitos.

Una tercera tecnología acabaría de dar forma a la visión panóptica del mundo permitiendo incorporar al mapa la trazabilidad y localización de objetos cualesquiera en el espacio.

El Global Positioning System (GPS) fue un proyecto iniciado en 1973 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos (USDOD) apoyándose en el (GNSS) Global Navigation System.

El lanzamiento del Sputnick dio lugar al descubrimiento de que el efecto Doppler podía ser usado para calcular el emplazamiento exacto del satélite respecto a la tierra. Este hallazgo coincidió con la necesidad de los submarinos de conocer con exactitud su posición exacta antes del lanzamiento de los misiles nucleares disuasivos.

En 1973 NAVSTAR unió diferentes tecnologías por satélite dando lugar a lo que conocemos como GPS, un complejo sistema de satélites puesto en orbita alrededor de la tierra que unidos daban información horaria y de situación de forma ininterrumpida y que hizo posible la localización de cualquier objetivo en la tierra equipado con un receptor mediante calculo.

Este sistema de posicionamiento geográfico se declaró un bien común en 1983, después de que la invasión accidental del espacio aéreo Ruso por parte de un avión comercial provocara la muerte de 269 civiles. Hecho que llevo al departamento de defensa a permitir el uso para la navegación civil. Aun sometido a la usabilidad selectiva que fue suspendida el 1 de mayo del año 2000, comprometiéndose la USDOD por ley al mantenimiento del servicio de posicionamiento estándar y a garantizar su accesibilidad a todo el mundo, velando por posibles usos hostiles sin que esto supusiera una interrupción o degradación del uso civil del

mismo.

Finalmente la rápida extensión de Internet, con todo lo que ha supuesto respecto al cambio en los modos de comunicación y a la posibilidad de tener dispositivos interconectados y localizados, dio lugar a un cambio de perspectiva en el desarrollo de los dispositivos de computación. Bautizada con el nombre de Ubicom [8] a finales de los años ochenta en el centro de investigación Xerox de Palo Alto esta nueva corriente proponía una tecnología dirigida a tomar en cuenta el entorno humano haciéndose imperceptible y manteniéndose en un segundo plano. Esta tecnología calmada debía dar lugar a la creación de pequeños dispositivos de uso común que pudieran ofrecer informaciones contextuales a demanda, almacenada en su interior o mediante una conexión a Internet.

La ubicuidad de la informática diseminada de este modo en el espacio humano ha dado lugar a lo que se ha denominado Realidad Aumentada (AR) en oposición al proyecto que animaba los sueños de los ochenta la Realidad Virtual (VR). Dando lugar a un espacio hibrido en que el espacio virtual compuesto por flujos de datos viajando por la red se ha superpuesto al mundo físico, haciéndose accesible en cualquier momento gracias a los dispositivos GPS portátiles que se han popularizado y incorporado a objetos de uso común.

El arte de los medios locativos se ha generado transversalmente a estas tecnologías para apropiárselas e investigar las implicaciones que la generación de este nuevo espacio hibrido tiene en la vida cotidiana, habiendo actuando a veces como un agente estabilizador de estos nuevos dispositivos, pero proponiendo siempre usos tergiversados de los mismos que hicieran posible añadir a este mosaico abstracto, compuesto desde el espacio y poblado de datos de interés científico y o comercial, la información recopilada a ras del suelo, la dimensión humana que acarrea la vida concreta.

Locative Media. El arte linkeado al espacio.

“It is quite possible that this decade of the 2000s will turn out to be about the Physical”. [9]

Loa años 90 empezaron fascinados por las posibilidades del espacio virtual, una potente maquina de simulación de espacios inmersivos que debía servir de soporte a la creación de nuevos mundos en un afuera donde todo fuera posible. En la primera década del siglo XXI esta fascinación se desplazó a lo que Lev Manovich denomina Espacio Aumentado.

Este espacio de datos al que dio lugar la Realidad Virtual ha dado lugar, gracias a la ubicuidad y su nueva tecnología calmada, a un espacio paralelo que ha acabado por integrase a la realidad física. Sustituyéndose la posibilidad de navegar nuevos mundos por la imagen omnipresente de un usuario comprobando su correo electrónico o comprando online. Se ha producido una realidad en la que vigilancia y asistencia se unen íntimamente. El espacio

hibrido de la sociedad contemporánea es siempre un espacio monitorizado, empezando por las cámaras de video vigilancia hasta llegar a la perfección del GPS, un espacio poblado por una capa de información a la que para acceder es necesario dar la propia ubicación pasando a ser un dato más almacenable en una base de datos, los nuevos repositorios del poder.

Este espacio virtual, alojado en los huecos del espacio físico, nos permite acceder en todo momento a una información que ya no solo nos dice donde estamos, sino cual es nuestro destino y cómo llegar a el. Un servicio de información cuya realización en el mercado de consumo ha dado lugar a que al conectar nuestro dispositivo asistente este nos pueda decir donde estamos exactamente, que es la hora de comer y que el restaurante que conviene a nuestros gusto y poder adquisitivo se halla a 2 m. girando a la derecha y que nuestro amigo Pedro hace 10 minutos que se encuentra allí. Información toda interpretada a partir de bases de datos que recopilan los resultados de nuestra navegación por la red.

Un espacio de interacción computerizada en que parece no haber lugar para la indeterminación.

En este espacio hibrido el arte interactivo debe abandonar la pantalla para hacer actuar al usuario en un espacio físico poblado de datos dinámicos. El arte que se desarrolla en este espacio aumentado se sitúa en la intersección entre espacio representado y espacio vivido para proponer nuevos usos, nuevos modos de interacción y nuevos contenidos, actuando sobre la capa de datos, para producir modificaciones en la forma de percibir y relacionarse en el espacio físico. Buscando los intersticios de indeterminación, los pequeños rincones que han escapado al cálculo y digitalización para hacer aparecer espacios de apertura donde hacer aflorar el juego de sentido y la capacidad diferenciadora de la acción propiamente humana.

Varios proyectos se han desarrollado en este nuevo espacio, primero más interesados en ver sus posibilidades acercándose y siendo absorbidos por el consumo y la industria, para quedar aquellos que proponen un uso critico y hacen hincapié en las cuestiones sociales y éticas.

Proyectos que surgen del planteamiento de cuestiones sociales como el significado político de los mapas y los criterios de exclusión/inclusión que llevan a incluir algunos datos considerados relevantes en la representación y a omitir otros. Así como la posibilidad de generar y compartir estos datos de un modo libre y colectivo, que impida la hegemonía del capital. Permitiendo a todos mappear el propio territorio.

Cuestiones ligadas a la temporalidad, como incluir en esta capa en que todo aparece simultáneamente a un mismo nivel, una dimensión histórica que de razón del cambio social, y de cómo se producen las diferenciaciones.

Modos en definitiva de hacer saltar los protocolos incluyendo experiencias vitales que permitan una abertura, la creación de un espacio libidinal para el juego, en que se puedan proponer nuevas situaciones y modos de habitar el mundo.

A modo expositivo podemos dividir estos primeros proyectos en dos conjuntos: aquellos que proponen acciones sobre el mapa, y los que se centran en la propuesta y trazabilidad de recorridos.

Hacer del mapa un territorio

"The map is open, connectable in all its dimensions, and capable of being dismantled; it is reversible, and susceptible to constant modification. It can be torn, reversed, adapted to montages of every kind, and taken in hand by an individual, a group or a social formation... Contrary to a tracing, which always returns to the 'same', a map has multiple entrances".

G. Deleuze and F. Guattari, *On the Line* (New York: Semiotext(e),1983) pp. 25-26.

Un mapa que no permite múltiples entradas e interpretaciones es un mapa que no permite el cambio y muestra el mundo como un hecho acabado es decir sin esperanza.

Las tecnologías de posicionamiento geográfico han hecho posible entrelazar puntos del mapa con la realidad física, dando lugar a un dispositivo interactivo, una interfase que comunica a un usuario con la base de datos que da lugar a la representación geográfica, esta interfase puede ser usada como un lienzo en blanco donde anotar y dar visibilidad a nuevos sucesos y fenómenos.

Un mapa es un dispositivo retórico, forma argumentos a partir de los cuales acceder a la realidad. El mapa abstracto albergado en nuestro dispositivo portátil conectado on-line puede guiar nuestros pasos de modo certero cegando todo aquello concreto y vivido que podríamos encontrar a nuestro paso y sustituyéndolo por datos útiles y anotaciones dirigidas al consumo. De este modo el capital logra hacer de la información un arma de venta en lugar de una promotora del conocimiento.

La alfabetización del espacio consiste en la capacidad de moverse por el mismo estableciendo sentidos, conforme a nuestras necesidades y vivencias. En ser capaces de encontrar en el espacio recorrido las huellas de las narraciones de otros, de interpretarlas y negociar con ellas al mismo tiempo en que aportamos nuestras propias marcas y trazados.

El mapa interactivo permite situar en un espacio virtual compartido y accesible a todos, nuevas capas de información en que se integra la experiencia vivida haciendo coincidir el mapa con el territorio. Haciendo posible reconfigurar contextos espacio-temporales y nuevas formas de habitar el espacio urbano, renovando la comprensión del mundo y activando nuevas visiones de la dimensión pública y de su carácter político y o poético.

En este sentido funciona el “story telling” o el “tagging”:

Métodos que permiten aportar al mapa contenido histórico como en el proyecto: 34 North 118 West [10], Llevado a cabo por Jeff Knowlton, Naomi Spellman, Brandon Stow y Jeremy Hight. Este proyecto invita a un usuario equipado con un tablet pc con receptor gps, a recorrer la ciudad de Los Ángeles escuchando en puntos marcados las historias referentes a su pasado industrial.

O incorporar contenidos que den visibilidad a la participación humana en los procesos asociados a la producción y el consumo. Como es el caso del proyecto MILK [11] de Esther Polak, Leva Auzina y RIXC - Riga Center for New Media Culture-, que traza el recorrido de un producto de consumo: la leche producida por los granjeros de Latvian convertida en queso en Holanda y consumida finalmente en Alemania. Este recorrido es documentado sobre el mapa mediante tags que muestran entrevistas y fotografías de las personas implicadas en los procesos de elaboración y transporte de estos productos. Este proyecto da lugar a la inserción de historias privadas en un espacio colectivo. Aunque los sujetos implicados continúan siendo tratados como objetos, al no producirse un intercambio entre los mismos. Otros proyectos que trabajan en este sentido se centran mas en la construcción de una plataforma de interacción que es puesta a disposición del público para que los usuarios inserten sus historias en el mapa que deviene un medio para la participación y la construcción de un territorio colectivo.

Uno de estos proyectos es [murmur] (hear you are) [12] desarrollado originalmente en 2003 con la ayuda del CFC Media Lab de Toronto este proyecto recopila una serie de relatos orales de los habitantes de la ciudad referidos a sitios concretos. Este archivo es dispuesto en la calle por medio de una serie de teléfonos donde los transeúntes pueden escuchar estas historias, también accesible en Internet.

Y Urban Tapestries (Public Authoring in the Wireless City) [13] llevado a cabo por Proboscis entre el año 2000 y el 2004. Una plataforma en Internet destinada a la construcción de una memoria viva y colectiva del espacio, donde los usuarios pueden subir relatos e imágenes accesibles después de modo localizado a través de teléfonos móviles.

Trazabilidad: el valor narrativo del recorrido

Los proyectos basados en el recorrido buscan poner su atención en el espacio de indeterminación que se crea en el acto de desplazarse de un espacio funcional etiquetado a otro. Al contrario de los proyectos anteriores en que se muestran informaciones sobre un mapa de modo simultaneo, estos proyectos incorporan el tiempo produciéndose a lo largo de

un trayecto. Al la vez que suponen una encarnación del espacio virtual, ya que son puestos en escena a partir de los movimientos de un sujeto físico en el espacio.

El acto de andar es un acto preformativo en que el sujeto caminante es capaz de utilizar el mundo material para cumplir sus propias necesidades y comprometerse en las críticas de lo cotidiano. Un acto enunciativo en que pueden producirse nuevos modos de percibir y usar lo real, que dan lugar a nuevos sentidos y narraciones. Y en el que pueden producirse encuentros y situaciones que den lugar a un cambio de sentido, o a la propuesta de una nueva meta. Un acto en definitiva en que el espacio urbano aparece siempre cambiante y renovado en un movimiento en que es producido a la vez que creado.

Estos proyectos utilizan los dispositivos de localización y seguimiento para dar visibilidad a diferentes fenómenos:

Usando el dispositivo de trazabilidad como denuncia del espacio hipervigilado, anunciando la presencia de otros dispositivos de vigilancia y dándonos la oportunidad de buscar recorridos alternativos menos vigilados. Como es el caso del proyecto:

Track the trackers [14] de Annina Ruest que gracias a un mecanismo de detección localiza y muestra las cámaras de vigilancia que nos encontramos a nuestro paso

O dar visibilidad al espacio practicado en lugar del espacio planificado como es el caso del proyecto Amsterdam Real Time [15] llevado a cabo en el año 2002 por Esther Polak y Jeroen Kee. En este trabajo 20 ciudadanos voluntarios llevan un gps durante dos meses que va trazando sus recorridos cotidianos por la ciudad en una web. Haciendo emerger un mapa a partir de estos recorridos en que lo que se muestra es la ciudad correspondiente a los mapas mentales de estos individuos en lugar del espacio estructurado por calles y edificios.

O el proyecto The choreography of everyday movement [16] de Teri Rueb, que construye mapas holográficos, representaciones dinámicas de estos recorridos cotidianos.

O Field Works de Masaki Fujhata [17], diversos proyectos en que diferentes recorridos son proyectados sobre el espacio superponiendo imagines vividas.

Otros pueden dar visibilidad a los estados afectivos de los transeúntes, reflejando sus emociones al atravesar un espacio determinado como el proyecto Biomapping [18] de Christian Nold, que crea mapas emocionales del terreno a partir de un dispositivo galvanico que capta as emociones de los participantes en el proyecto.

Otros proyectos más cercanos a la psicogeografía proponen nuevos modos de recorrer el espacio guiando a los participantes en una deriva.

A través de composiciones musicales como es el caso de Sonic City [19]. Proyecto realizado por Laya Gaye, Ramia Mazè, Margot Jacobs y Daniel Skoglund en 2002 en el Future Applications Lab (Viktoria Institute) y el PLAY Studio (Interactive Institute), de Göteborg, Suecia.

Este proyecto propone un nuevo modo de experimentar la ciudad en un recorrido guiado por la música, un espacio sonoro personal que se va creando a tiempo real conforme a las decisiones que llevan al usuario a moverse hacia un punto u otro del espacio urbano.

Finalmente en esta propuesta de nuevos modos de recorrer y experimentar la ciudad en un encuentro lúdico entre el espacio físico y el espacio virtual cabe citar los proyectos del grupo de artistas de los New Media Blastheory. Estos proyectos van dirigidos a convertir la ciudad en una interfase, un terreno de juego en que participantes en el espacio urbano, físico, y otros conectados on- line desde sus casas, espacio virtual, interactúan y colaboran guiándose a través de un juego de pistas y equívocos en una exploración de la calle en busca de diferentes objetivos encontrar al tío ROY en Uncle Roy all Around [20] o adivinar donde se encuentran otros usuarios en Can you see me [21].

O el proyecto Loca [22] una colaboración entre los artistas John Evans (UK/Finland), Drew Hemment (UK), Theo Humphries (UK) y Mike Raento (Finland). En el que participantes equipados con receptores low-tech son guiados a través del contenido semántico del espacio urbano mediante la emisión de mensajes desde dispositivos situados en diversos puntos de sus recorridos.

Finalmente dentro de estos modos de interacción entre el espacio físico y el virtual cabe citar el monumental proyecto Vectorial Elevation, Relational Architecture #4 [23] del artista Raffael Lozano-Hemmer, en que la interacción de los usuarios en el espacio virtual crea un cambio real en el espacio físico, en este caso en forma de escultura lumínica emplazada en la plaza del Zócalo de Méjico DF, que se va modificando siguiendo los diseños de los participantes on-line.

Conclusión, la ciudad interfase

En el Panóptico teorizado por Foucault [24] a partir del dispositivo de control ideado por Betham, el poder se vuelve relacional y múltiple. Un poder perfecto que se automatiza volviendo inútil la actualidad de su ejercicio. Bajo la dominación de cual el sujeto implicado es siempre objeto de información pero jamás sujeto de comunicación.

Un dispositivo de vigilancia en que lo más relevante, no es solo la monitorización continua, que hace del sujeto el portador de la situación de poder reproduciendo el mismo los dispositivos de control, sino lo más aterrador, el aislamiento del sujeto.

Un aislamiento que asegura el mantenimiento y la hegemonía del poder en manos del capital y algunas instituciones. De aquí que en el espacio hibrido y monitorizado de la sociedad high-tech sea primordial el asegurar el acceso de la colectividad a los dispositivos de control, que ha acarreado la ubicuidad y rápida transferencia de la computación, sino queremos que el espacio público de lugar a la constitución de la contra-ciudad, un lugar cerrado y clasificado.

El arte que se desarrolla en este espacio aumentado debe tomar posesión de los dispositivos de control para devolverlos a los ciudadanos. Generando espacios indeterminados que escapen a la fijación de la disciplina y proponiendo nuevos usos y nuevos modos de hacer. No perdiendo jamás el poder heterogenetico y mutable del espacio vivido.

La relación dinámica entre las bases de datos y el mundo hacen posible sacar el arte de las galerías y la interacción de la computadora para extenderla al espacio publico de la calle. Situándolo en el juego productor del espacio usado y deviniendo comprometido no solo con el espacio o el territorio, sino con todo el contexto El arte de los medios locativos no se limita a emplazar datos en la capa virtual, sino que debe proponer nuevos modos de generar estos datos y de interpretarlos, aportando al mismo tiempo nuevos modos de moverse y relacionarse en el espacio. El usuario del gps es susceptible de ser afectad y dirigido, pero también de afectar y actuar. Este juego es el que deben desarrollar estos nuevos medios por tal de incidir en la alfabetización del espacio urbano, de hacer ver a los usuarios su capacidad de agencia y transformación del mismo, colaborando de este modo en la construcción de un espacio múltiple y colectivo.

En este sentido cabe retomar la crítica de la accesibilidad a las nuevas tecnologías. ¿Es posible este potencial crítico mientras estos proyectos sigan confinados a los laboratorios de instituciones académicas y empresas privadas? El elevado coste de estos prototipos hace difícil su uso por parte de propuestas individuales o menos institucionalizadas. En este sentido el arte que hace uso de los dispositivos de posicionamiento geográfico ha planteado cuestiones como el libre acceso a la tecnología, el establecimiento de herramientas de programa abierto y low tech o el acceso libre al wire-less y el peer-to-peer. Ahora mismo una parte importante de la realidad, la capa de datos, es solo accesible a personas equipadas con un caro i-phone y una cara conexión a Internet. Si este espacio virtual forma parte de la realidad debe ser accesible a todos. De modo que esta capa virtual pueda ser rescrita y reinterpretada dejando lugar a contenidos generados dinámicamente que den razón del cambio histórico y social además de a las diferencias que caracterizan el espacio vivido. Es necesaria una creación de herramientas para garantizar una accesibilidad colectiva que haga posible proponer usos al margen de los intereses comerciales y que garantice la permanencia de una crítica constructiva de lo social.

Bibliografía

M. Foucault: Vigilar y castigar, ed: s. xxi editores, Argentina, 2002, "Panopticismo"

Michel de Certeau: "Andar la ciudad" en Bifurcaciones 007- Colección Reserva, on line: http://www.bifurcaciones.cl/007/reserva.htm (14/02/2011)

Lev Manovich: The astetics of augmented space: Learning from Prada (2002)

Galloway, Anne and Matthew Ward. "Locative Media as Socialising and Spatialising Practices: Learning from Archaeology (DRAFT)".(2005) Forthcoming Leonardo Electronic Almanac, MIT Press. Available online: http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf

Galoway, Anne:"INTIMATIONS OF EVERYDAY LIFE, Ubiquitous computing and the city" en Cultural Studies Vol. 18, No. 2/3 March/May 2004, pp. 384– 408

Available online : http://www.tandf.co.uk/journals DOI:10.1080/0950238042000201572

Hemmet, Drew : " Locative dystopia " on-line : http://www.drewhemment.com/2004/locative_dystopia_2.html ()03/12/2009)

Hemment, Drew (August 2004). HYPERLINK on-line: "http://www.drewhemment.com/2004/locative_arts.html""Locative Arts".

Pope, S. "The Shape of Locative Media," Mute Magazine Issue 29 (9 February 2005). Available on-line: http://www.metamute.com/look/article.tpl?

Albert, S."Locative Literacy",Mute Magazine , (12 July, 2004). available on-line: http://www.metamute.org/en/Locative-Literacy

Coco Fusco "Quetioning the frame, thoghts about maps and spatial logia on the present", In these times, Culture (december 16, 2004). Available on line: http://www.inthesetimes.com/article/1750 (1 de 10)01/12/2009 15:04:38

Ben Russell: "Headmap Manifesto" originalmente publicado en www.headmap.org

NOTAS

1- Galloway, Anne and Matthew Ward. 2005. "Locative Media as Socialising and Spatialising Practices: Learning from Archaeology (DRAFT)". Forthcoming Leonardo Electronic Almanac,

MIT Press. Available on-line at:
http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf

2- Este arte ha conocido un amplio y rápido desarrollo habiendo dado lugar a eventos como el "Locative Media Workshop:"Mapping the Zone" (http://locative.x-i.net/) celebrado entre el 16 y 26 de julio de 2003 o el "Future Sonic Festival", celebrado en Manchester entre el 27 de abril y el 8 de mayo de 204.

3- Michel de Certeau: "Andar la ciudad" en Bifurcaciones 007- Colección Reserva,

on line: http://www.bifurcaciones.cl/007/reserva.htm (1 de 15)14/02/2011 19:29:01.

4- M. de Certeau: ibid

5- "The first Photo from space" by Tony Reichhardt publicado en Air & Space Magazine, November 01, 2006, on-line: http://www.airspacemag.com/space-exploration/FEATURE-FirstPhoto.html

6- On-line: http://earthobservatory.nasa.gov/Features/BlueMarble/cuya

7- "Map printing methods" by By Joseph H. Fitzgerald on-line:

http://web.archive.org/web/20070604194024/http://www.broward.org/library/bienes/lii14009.htm

8- Anne Galoway, "INTIMATIONS OF EVERYDAY LIFE, Ubiquitous computing and the city" en Cultural Studies Vol. 18, No. 2/3 March/May 2004, pp. 384–408.

Available online at: http://www.tandf.co.uk/journals DOI: 10.1080/0950238042000201572

9- Lev Manovich:, The astetics of augmented space: Learning from Prada (2002),

10- http://34n118w.net/34N/

11- http://www.milkproject.net/

12- http://murmurtoronto.ca/

13- http://urbantapestries.net/

14- http://www.t-t-trackers.net/

15- http://www.waag.org/project/realtime

16- http://www.terirueb.net/choregraph/index.html

17- http://www.field-works.net

18- http://biomapping.net/

19- http://www.sics.se/fal/projects/soniccity/

20- http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html

21- http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

22- http://www.loca-lab.org/

23- http://www.alzado.net/eintro.html

24- M. Foucault: Vigilar y castigar, ed: s. xxi editores, Argentina, 2002, “Panopticismo”.